ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

**Terindeks**: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i6.8273

# IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING* UNTUK MENANAMKAN SIKAP TOLERAN TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA DAN AGAMA PADA SISWA

## Implementation of Role-Playing to Instill Tolerant Attitudes Toward Cultural and Religious Diversity Among Students

**Meily Aulia Rahmah, Ratna Erviana, Susilo Tri Widodo**
Uiversitas Negeri Semarang
meilyauliarahmah@students.unnes.ac.id; ratnaerviana7@students.unnes.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Nov 3, 2025 | Nov 25, 2025 | Dec 7, 2025 | Dec 12, 2025 |

**Abstract**

Although a tolerant attitude toward cultural and religious diversity is a key competency in *Pendidikan Pancasila* instruction at the elementary level, initial conditions among sixth-grade students at SDN Ngaliyan 05 indicated that their awareness of respecting differences and collaborating with peers from diverse backgrounds still needed strengthening. This study aimed to describe the implementation of the role playing model and examine its effectiveness in fostering a tolerant attitude toward cultural and religious diversity among sixth-grade students at SDN Ngaliyan 05. A mixed-methods design combining quantitative and qualitative approaches was employed, involving 29 students as research participants. The learning activities were conducted in two sessions: the first session used a lecture method, and the second session applied the role playing model. Data were collected through tolerance-attitude questionnaires administered in both sessions and observations of learning activities, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that in


Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the first session most students were still in the moderate and low categories of tolerant attitude, whereas in the second session, after the role playing model was implemented, there was a significant increase in tolerance, with the majority of students reaching a high category of tolerant attitude. These findings indicate that the role playing model is effective in fostering mutual respect, appreciation of cultural and religious differences, and the strengthening of positive social interactions among students. Accordingly, the application of the role playing model in *Pendidikan Pancasila* instruction is proven effective in cultivating a tolerant attitude toward cultural and religious diversity among sixth-grade students at SDN Ngaliyan 05 and has implications for its use as an innovative and practical alternative strategy for character education in elementary schools.

**Keywords:** Role Playing Model; Tolerant Attitude; Cultural Diversity; Religious Diversity; *Pendidikan Pancasila*

**Abstrak:** Meskipun sikap toleran terhadap keberagaman budaya dan agama merupakan kompetensi kunci dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, kondisi awal siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05 menunjukkan bahwa kesadaran untuk menghargai perbedaan dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang masih perlu diperkuat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *role playing* serta menguji keefektifannya dalam menanamkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya dan agama pada siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05. Metode yang digunakan adalah *mixed methods* dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, melibatkan 29 siswa sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan, yakni pertemuan pertama menggunakan metode ceramah dan pertemuan kedua menerapkan model *role playing*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket penilaian sikap toleransi pada pertemuan pertama dan kedua serta observasi aktivitas pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih berada pada kategori sikap toleran sedang dan rendah, sedangkan pada pertemuan kedua setelah diterapkan model *role playing* terjadi peningkatan sikap toleran secara signifikan dengan mayoritas siswa berada pada kategori sikap toleran tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam menumbuhkan sikap saling menghargai, menghormati perbedaan budaya dan agama, serta memperkuat interaksi sosial positif antarsiswa. Dengan demikian, penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam menanamkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya dan agama pada siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05, dan berimplikasi pada pemanfaatannya sebagai alternatif strategi pembelajaran pendidikan karakter yang inovatif dan aplikatif di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Model *Role Playing*; Sikap Toleransi; Keberagaman Budaya; Keberagaman Agama; Pendidikan Pancasila

## PENDAHULUAN

Keberagaman budaya dan agama merupakan karakteristik yang melekat dalam masyarakat Indonesia, termasuk di lingkungan sekolah. Hal ini tercermin dari kompleksitas latar belakang siswa etnis, agama, budaya, dan suku bangsa yang berbeda dalam satu kelas

atau satu sekolah. Dalam praktiknya, berbagai bentuk intoleransi masih muncul di lingkungan sekolah dasar, seperti siswa yang cenderung berinteraksi hanya dengan teman yang memiliki latar belakang budaya atau agama yang sama, sehingga menghambat empati dan penerimaan terhadap perbedaan (Anggraeni et al., 2022). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat teoritis belum sepenuhnya mampu menginternalisasi nilai toleransi secara mendalam dalam kehidupan sehari-hari siswa, terlihat dari munculnya kecanggungan, ketakutan ditolak, hingga diskriminasi verbal yang masih dialami siswa minoritas (Nurlaili, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung agar nilai toleransi tidak hanya dipahami, tetapi juga dihayati dan dipraktikkan oleh siswa.

Kondisi tersebut juga tampak di SDN Ngaliyan 05, khususnya pada siswa kelas VI yang memiliki latar belakang agama, budaya, dan kebiasaan keluarga yang beragam. Berdasarkan hasil observasi awal, interaksi antar siswa belum sepenuhnya menunjukkan sikap toleransi, terutama dalam hal menghargai perbedaan keyakinan. Masih ditemukan siswa yang cenderung memilih teman berdasarkan kesamaan agama, kurang menghargai perbedaan pendapat, serta munculnya ejekan terhadap teman yang berbeda latar belakang agama. Sejalan dengan pernyataan Tsalisa (2024) bahwa pendidikan toleransi pada siswa sekolah dasar perlu terus diperkuat, karena pemahaman dan sikap menghargai perbedaan hanya dapat berkembang melalui pembiasaan dan pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan sikap toleransi beragama pada siswa sekolah dasar belum terbentuk secara optimal (I Diva et al., 2025). Apabila kondisi ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan dapat memengaruhi suasana belajar dan perkembangan karakter siswa. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mampu memahami, menghargai, dan menerima perbedaan agama dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk menanamkan sikap toleransi secara langsung kepada siswa adalah model pembelajaran *role playing*. Melalui *role playing*, siswa diajak untuk memerankan situasi sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk interaksi antarindividu yang memiliki perbedaan agama dan budaya. Pembelajaran melalui metode role playing mendorong siswa untuk memahami peran orang lain, menumbuhkan empati, serta melatih sikap saling menghargai dalam interaksi sosial (Shaliha et al., 2025). Firdiana et al (2025) menyebutkan bahwa penerapan model role playing mampu meningkatkan sikap toleransi, kerja sama, serta keterampilan sosial siswa sekolah

dasar secara signifikan. penerapan model Role Playing dipandang relevan untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dalam menanamkan sikap toleransi beragama pada siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan toleransi dalam konteks umum dan belum secara spesifik mengkaji toleransi agama dan budaya secara terpadu dalam interaksi sosial siswa sekolah dasar. Menurut Auliani & Elan (2025) *role playing* efektif dalam menanamkan nilai toleransi dalam keberagaman umat beragama. Namun penerapannya masih terbatas pada konteks kelas sehingga belum menggambarkan dinamika sosial nyata antar siswa yang benar-benar beragam. Mushoffa (2025) menegaskan bahwa pembelajaran toleransi agama dan budaya membutuhkan pendekatan berbasis pengalaman langsung agar lebih membekas dalam perilaku siswa. Selain itu, toleransi beragama dan budaya pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa sikap toleran masih dipengaruhi kuat oleh lingkungan dan pembiasaan di sekolah (Syudirman et al., 2024). Dengan demikian, penelitian mengenai penerapan *role playing* yang secara khusus difokuskan pada penanaman sikap toleransi beragama dan budaya sesuai kondisi nyata di SDN Ngaliyan 05 masih sangat diperlukan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu gabungan metode kuantitatif dan kualitatif secara terpadu untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan model role playing dalam menanamkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya dan agama pada siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran selama penerapan role playing, termasuk aktivitas siswa, interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktivitas pembelajaran. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Waruwu (2023) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi alamiah di lapangan.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk melengkapi data kualitatif melalui analisis hasil angket penilaian sikap toleransi yang diberikan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Angket digunakan untuk mengukur sikap siswa dalam menghargai perbedaan budaya dan agama serta kemampuan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang. Data

kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase kategori sikap toleransi pada setiap pertemuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah penerapan model *role playing*. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05 yang ditetapkan menggunakan teknik *total sampling*, karena seluruh siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan peneliti memperoleh data secara menyeluruh (Arikunto, 2018).

Penggunaan metode campuran ini diperkuat oleh konsep metodologis dari Creswell & Clark (2017) yang menyatakan bahwa *mixed methods* memungkinkan integrasi data numerik dan data kontekstual, sehingga menghasilkan pemahaman holistik terhadap fenomena penelitian.

## HASIL

Pelaksanaan pembelajaran berjalan dalam dua tahap yang memiliki karakteristik berbeda (Hidayati et al., 2024). Pada pertemuan pertama di SDN Ngaliyan 05 kelas VI, pendekatan dominan adalah ceramah singkat untuk memberi landasan konsep, dilanjutkan dengan diskusi dan pengerjaan proyek poster secara kelompok heterogen. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa memahami definisi dan contoh perilaku toleran secara konseptual, namun penerapan pada praktik kerja kelompok belum konsisten terjadi kecenderungan beberapa siswa mendominasi, beberapa siswa kurang aktif mendengarkan, dan satu siswa memerlukan pendampingan intensif karena kendala membaca (Eridho et al., 2025).

Pada pertemuan kedua di SDN Ngaliyan 05 kelas VI, pembelajaran difokuskan pada *role playing* sehingga siswa dituntut menyusun skenario, membagi peran, melatih adegan, dan mempresentasikannya. Bentuk pembelajaran ini memunculkan keterlibatan emosional dan sosial siswa terlihat lebih berani mengekspresikan gagasan, berlatih empati melalui peran, serta lebih cepat menyadari konsekuensi interaksi yang tidak toleran. Secara keseluruhan, interaksi antarsiswa menjadi lebih produktif dibanding pertemuan pertama, terbukti dari observasi aktivitas, kualitas dialog dalam kelompok, serta kesiapan tampil.

Peningkatan pemahaman siswa tercermin dalam nilai kognitif dan psikomotor yang diperoleh selama dua pertemuan. Data tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Table 1.** Perbandingan Hasil Penilaian

| Aspek Penilaian | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Keterangan Perubahan |
|---|---|---|---|
| Jumlah peserta yang dinilai | 24 siswa | 27 siswa | Perbedaan karena absensi |
| Nilai Kognitif Kategori A | 7 siswa | 15 siswa | Meningkat signifikan |
| Nilai Kognitif Kategori B | 9 siswa | 10 siswa | Meningkat stabil |
| Nilai Kognitif Kategori C | 8 siswa | 2 siswa | Menurun tajam |
| Nilai Psikomotor Mayoritas | 85–90 (6 siswa <80) | 85–90 (2 siswa <80) | Keterampilan lebih konsisten |



**Gambar 1** Dokumentasi pembelajaran di SDN Ngaliyan 05

Perbandingan dua pertemuan menunjukkan peningkatan yang cukup jelas baik pada aspek pemahaman konseptual maupun keterampilan bekerja sama (Anih, 2015). Kenaikan jumlah siswa pada kategori nilai A menggambarkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi toleransi secara lebih mendalam setelah terlibat dalam kegiatan role playing. Sementara itu, penurunan jumlah siswa dengan kategori C menandakan bahwa sebagian siswa yang sebelumnya kurang memahami materi mulai mengalami perkembangan. Hal serupa terlihat pada penilaian psikomotor, di mana siswa tampak lebih percaya diri, mampu menyesuaikan peran, serta bekerja sama dengan lebih terstruktur saat memainkan adegan. Meskipun demikian, beberapa temuan yang menyimpang dari pola umum masih muncul, seperti kesulitan membaca pada satu siswa, kurangnya kemampuan menerima pendapat pada sebagian kecil siswa, dan dominasi peran pada beberapa kelompok. Perbedaan jumlah siswa yang hadir pada tiap pertemuan juga menjadi catatan penting dalam menafsirkan perkembangan hasil belajar secara keseluruhan (Kasya Ardina Kamal & Lu'luil Maknun, 2023).

## PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, merasa jenuh, dan hasil belajar menjadi rendah (Sukmawati et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan pendekatan pembelajaran dari metode ceramah menjadi *role playing* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pemahaman toleransi siswa (Rajaloa et al., 2025). Pada pertemuan pertama kelas VI SDN Ngaliyan 05, pembelajaran yang disampaikan melalui penjelasan verbal memang membantu siswa memahami konsep dasar tentang toleransi, seperti pentingnya menghargai pendapat orang lain, menerima perbedaan, dan menjaga kerukunan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemahaman ini masih bersifat permukaan karena sebagian besar siswa belum mampu menerapkannya secara nyata dalam kegiatan kelompok. Hal tersebut tampak dari beberapa dinamika yang muncul selama pembuatan poster, seperti kurang meratanya pembagian tugas, adanya dominasi siswa tertentu, serta ketidakmampuan sebagian siswa untuk mengelola perbedaan pendapat. Situasi ini menggambarkan bahwa meskipun konsep toleransi dipahami secara kognitif, siswa memerlukan pengalaman yang lebih konkret agar mereka benar-benar dapat menginternalisasikan nilai tersebut.

Pembelajaran pada pertemuan kedua di SDN Ngaliyan 05 kelas Vl membawa perubahan yang cukup signifikan. Melalui *role playing*, siswa mendapatkan kesempatan langsung untuk mengalami situasi sosial, mempraktikkan komunikasi efektif, serta merasakan proses negosiasi dalam menentukan peran dan menyusun skenario. Pengalaman ini membuat siswa berada pada kondisi yang menuntut mereka untuk menerapkan toleransi, bukan hanya membicarakannya. Ketika mereka berperan sebagai tokoh tertentu, siswa harus memahami perspektif orang lain, menyadari perasaan lawan main, serta menyesuaikan dialog agar tetap sesuai dengan nilai toleransi yang ingin ditampilkan. Proses ini memperkaya pengalaman belajar, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya melalui interaksi sosial yang nyata (Firdian et al ., 2025). Model *role playing* melibatkan siswa secara dominan, mempermudah pemahaman karena siswa terlibat langsung, dan meningkatkan minat serta motivasi belajar (Mariana & Dikta, 2023).

Selain itu, aktivitas *role playing* di SDN Ngaliyan 05 kelas VI memunculkan lingkungan belajar yang lebih hidup dan dialogis. Siswa yang pada pertemuan pertama cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian berbicara, sementara siswa yang sebelumnya mendominasi dapat diarahkan untuk memberi ruang kepada temannya. Indratmoko et al (2025)

Mengatakan bahwa dinamika ini menunjukkan perbaikan dalam pola kerja sama, yang kemudian berpengaruh terhadap peningkatan penilaian psikomotor. Guru berperan penting dalam mengarahkan jalannya latihan agar pembelajaran menjadi tempat aman bagi siswa untuk mengekspresikan diri tanpa takut diejek atau disalahkan. Dalam konteks ini, *role playing* tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk suasana kelas yang lebih inklusif.

Jika dibandingkan dengan kajian teori, temuan penelitian ini selaras dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu memperkuat nilai sosial dan emosional siswa. Studi-studi sebelumnya menekankan bahwa *role playing* efektif dalam menumbuhkan empati, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membantu siswa memahami sudut pandang yang berbeda (Afrilihadi et al., 2025). Pengalaman langsung dalam memainkan peran tertentu memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan penjelasan konseptual, sehingga perubahan positif lebih mudah terlihat pada ranah sikap dan perilaku. Hasil penelitian ini memperkuat literatur tersebut dengan menunjukkan bukti nyata pada kelas VI di SD Ngaliyan 05 dengan karakteristik siswa yang cukup beragam.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan. Durasi intervensi yang singkat membuat perubahan yang terjadi belum tentu menggambarkan pemahaman jangka panjang siswa terhadap nilai toleransi. Selain itu, perbedaan jumlah siswa yang hadir pada setiap pertemuan membuat perbandingan hasil belajar harus dipahami secara hati-hati. Adanya variasi kemampuan siswa, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca, juga menjadi faktor yang memengaruhi kelancaran pembelajaran. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* perlu diperkaya dengan kegiatan lanjutan agar internalisasi nilai toleransi dapat lebih merata dan bertahan lebih lama.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan model *role playing* memberikan wawasan penting bahwa nilai-nilai karakter seperti toleransi lebih mudah dipahami dan diterapkan siswa ketika mereka terlibat secara aktif dalam situasi yang menuntut interaksi sosial nyata. Perubahan perilaku yang terlihat dalam interaksi kelompok, peningkatan kemampuan mengelola perbedaan pendapat, serta peningkatan penilaian kognitif dan psikomotor menjadi bukti bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat memiliki dampak yang lebih kuat dibandingkan metode ceramah semata.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan praktik sikap toleransi siswa sekolah dasar. Perubahan strategi pembelajaran dari metode ceramah yang cenderung satu arah menuju pembelajaran berbasis pengalaman langsung terbukti mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Jika pada pertemuan pertama siswa hanya memahami toleransi sebagai konsep yang dijelaskan guru, maka pada pertemuan kedua mereka mulai mampu menerapkannya dalam konteks kerja kelompok dan pementasan peran. Peningkatan nilai kognitif dan psikomotor menguatkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman tidak hanya memperkuat penguasaan teori, tetapi juga membentuk perilaku nyata yang mencerminkan penghayatan nilai toleransi. Interaksi antarsiswa terlihat lebih harmonis, pembagian tugas mulai lebih merata, dan keberanian mengemukakan pendapat meningkat, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian bahwa pembelajaran aktif, khususnya melalui model *role playing*, merupakan sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial pada peserta didik sekolah dasar. Secara praktis, temuan ini memberikan gambaran bahwa guru perlu memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan konseptual. Praktik pembelajaran semacam ini membantu guru membangun suasana kelas yang lebih inklusif, mendorong siswa untuk berani berinteraksi, serta memperkaya proses internalisasi nilai toleransi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, khususnya terkait durasi intervensi, variasi skenario, dan cakupan peserta, penelitian berikutnya disarankan untuk menggunakan intervensi dengan jangka waktu yang lebih panjang, mengembangkan skenario *role playing* yang lebih beragam dan kompleks, serta melibatkan peserta didik dengan cakupan yang lebih luas. Dengan demikian, pemahaman mengenai efektivitas model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

Afrilihadi, A. R., Permatasari, B. D., Ibrahim, M. M., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam

Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, *37*(1), 46–63. https://doi.org/10.21009/parameter.371.04

Anggraeni, M., Febriyani, S., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar pada Keberagaman di Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *7*(1), 16–24. https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.15694

Anih, E. (2015). Ecopreneurship Education Berbasis Prakarya dalam Kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Stkip Subang*, *1*(1), 113–121. https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i1.17

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Auliani, R., & Elan, E. (2021). Pengaruh Metode Role Playing Menggunakan Cerita Keteladanan Pahlawan Bangsa terhadap Penanaman Nilai-Nilai Toleransi dalam Keberagaman Umat Beragama di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 456–468. https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/27431

Badani, A. Q. A., Suastra, W., Atmaja, A. W. T., & Tika, I. N. (2025a). Akulturasi Budaya Sasak–Islam: Analisis Multikultural dari Perspektif Filsafat Budaya. *Pensa*, *7*(3), 144–154. https://doi.org/10.36088/pensa.v7i3.6002

Badani, A. Q. A., Suastra, W., Atmaja, A. W. T., & Tika, I. N. (2025b). Membedah Bias Gender dalam Global Education: Sebuah Tinjauan Filsafat Pendidikan dan Humanisme Global. *Nusantara*, *7*(3), 43–48. https://doi.org/10.36088/nusantara.v7i3.6001

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications.

Diva I, N. R., Suhendra, A., Anggun, A., Susilawati, E., Wahyuni, D., Fansuri, S., Nurfardianti, & Wulandari, C. (2025). Membangun Toleransi Beragama di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(1), 346–356. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9741

Eridho, A., Ridwanto, Hasanah, & Sinaga, A. M. (2025). Upaya Meningkatkan Sikap Toleransi melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD N 067257 Medan Amplas. *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, *4*(5), 7791–7802. https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.9822

Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025a). Model Role Playing dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar. *Model Role Playing dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar*, *11*(1), 9–17.

Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025b). Model Role Playing dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Stkip Subang*, *11*(2), 240–255. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6574

Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). Role-Playing for Internalizing Pancasila Values in Pkn Learning: a Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(4), 643–655. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.90572

Indratmoko, J. A., Ali, A. Z., & Cahyono, A. E. (2025). Building the Profile of Pancasila Students through a Tolerance Learning Project: a Case Study in Sukowono Village as a Pancasila Village from a Global. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, *11*(2), 654–665. https://doi.org/10.33394/jk.v11i2.13316

Junaidi, J., & Karim, H. A. (2025). Reputasi Sekolah dalam Perspektif Orang Tua Milenial: Studi Kualitatif tentang Faktor-Faktor Branding yang Mempengaruhi Keputusan Memilih Sekolah. *Yasin*, *5*(6), 6774–6790. https://ejournal.yasin-alsys.org/yasin/article/view/8275

Kamal, K. A., & Maknun, L. (2023). Implementasi Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *8*(1), 52–63. https://doi.org/10.22437/gentala.v8i1.21938

Kamaruddin, K. (2025). Supervisi Pendidikan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kompetensi Akademik Guru: Studi Kasus Nilai-Nilai Organisasi NWDI di MA NWDI Wakan. *Palapa*, *13*(2), 359–368. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/6017

Mariana, N. K., & Dikta, I. (2023). Penerapan Metode Role-Playing pada Mata Pelajaran PKN di SD Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, *5*(2), 7–14. https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163

Mushoffa, M. H. (2025). Internalizing the Value of Respecting Differences through Role Playing: Classroom Action Research on Islamic Education Learning in Elementary Schools. *Research Journal on Teacher Professional Development*, *3*(2), 38–49. https://doi.org/10.21580/rjtpd.v3i02.24330

Nurlaili, S. (2025). Interaksi Sosial Siswa dalam Menerapkan Sikap Toleransi: Studi Kasus Siswa Berbeda Agama di Sekolah Dasar Surabaya. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, *11*(1), 61–70. https://doi.org/10.9963/6d37z026

Rajaloa, N. I., Hasmawati, H., & Djumat, I. (2025). Building Tolerance Among Elementary School Students in Multicultural Education from Elementary School to College. *Mimbar Sekolah Dasar*, *12*(3), 648–665. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i3.89825

Sa'idun, M., & Khajar, I. (2025). Pengaruh Online Customer Review dan E-Service Quality terhadap Keputusan Pembelian Konsumen pada Platform Shopeefood dengan Minat Beli Sebagai Variabel Intervening. *Arzusin*, *5*(6), 2903–2920. https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i6.8267

Shaliha, N., Muis, A., & Santika, T. (2025). Proses Pembelajaran Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Comm-Edu*, *8*(September), 513–521.

Sukmawati. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 762–769.

Syudirman, Ferdiansyah, I., & Istaqam, N. (2024). Pengenalan Kesadaran Toleransi Beragama Peserta Didik pada Kelas Rendah di SDN 41 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(4), 3074–3085. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4613555

Tsalisa, H. H. (2024). Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Rasa Toleransi Beragama di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(1), 39–49. https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.125

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 2896–2910. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187